GUIDA PRATICA ALL'OPEN CONTENT IN ITALIA

. Un'introduzione al mondo della Cultura Libera .

by Ilario Glasgo
(@ilarioglasgo)

INDICE:

LICENZA:

00 – Introduzione: Libertà Creativa

Ho scritto questa breve guida cercando di dare un ordine leggibile a quello che ho imparato nell'arco degli ultimi anni sul mondo della *Cultura Open*, mondo che ha rappresentato per me davvero tanto e a cui mi sono interessato quasi naturalmente per mia inclinazione personale (ho sempre apprezzato i progetti collaborativi aperti, dove la creatività passa necessariamente attraverso il confronto tra pari).

In realtà quando ho iniziato ad interessarmi di **Open Content** non avevo nessuna motivazione ideologica particolare: avevo una band e visto che non puntavo a fare il musicista di professione (al primo album?) non volevo avere a che fare con la burocrazia. Trovai delle alternative, mi informai sul come fare e rilasciammo l'album con una licenza **Creative Commons**. Più avanti conobbi il movimento per il **Software Libero** e mi appassionai: passò pochissimo tempo e capii che dietro ai *meccanismi* delle licenze aperte ci sono dei concetti di *fondamentale importanza* che riguardano davvero tutti.

La motivazione principale per cui ho scritto questa guida è proprio quella di aiutare a capire **perché** è importante sostenere la causa dell'Open Content, o almeno ci ho provato. Ovviamente mi interessava creare una guida pratica (i libri seri li lascio scrivere a chi lo sa fare), piuttosto concisa ma che potesse rappresentare un buon punto di partenza per interessarsi all'argomento.

Ho trovato diverse difficoltà ad organizzare un percorso sensato per poter parlare in modo equilibrato tanto dei meccanismi quanto dei concetti, ma la stessa definizione di Open Content mi creava dei problemi: ancora oggi a quanto pare non c'è una definizione univoca di Open Content e un giorno, cercando ispirazione in Internet, mi sono reso conto che la soluzione migliore (*una possibile* soluzione migliore) mi era suggerita proprio dalle prime righe della descrizione di Open Content secondo Wikipedia:

> *Il concetto di **opera libera** o di opera a **contenuto libero** trae la sua ispirazione da quello di Open Source: la differenza sta nel fatto che in un'**opera di contenuti su Internet** ad essere liberamente disponibile ed utilizzabile non è il codice sorgente del programma software che li genera, ma i contenuti editoriali generati dal programma, quali testi, immagini, musica e video.*
>
> *Non tutti i contenuti appartenenti a questa categoria sono liberamente disponibili e riproducibili allo stesso modo. Spesso i termini e le condizioni di utilizzo, riproduzione e di modifica dei contenuti, vengono stabiliti da una **licenza** di pubblicazione che viene scelta dall'autore.*
>
> *Sotto questo aspetto, Wikipedia può definirsi una enciclopedia a contenuto libero oltre che ad accesso libero, in quanto i suoi testi sono distribuiti con licenza **GFDL** e **CC BY-SA**.*

Il mio percorso seguirà proprio la descrizione di Wikipedia: parlerò del concetto di **Open Source** per poter spiegare quello di Open Content, delle relazioni tra opere dell'ingegno e Internet, di condizioni d'uso stabilite da licenze, introdurrò (proprio come fa la descrizione, che porta come esempio la stessa Wikipedia) progetti importanti che si basano sull'Open Content, come l'**Open Access** o l'**Open Data**.

Questa guida non pretende di essere esaustiva, ho dovuto lasciare fuori un sacco di specificazioni o argomenti interessanti e forse ho comunque esagerato. Ci tenevo a scrivere qualcosa che potesse essere d'aiuto a più gente possibile dal punto di vista pratico – dal momento che è nella pratica che gli sbagli iniziano a farsi veri – e ho cercato di rispondere ai dubbi che più facilmente escono fuori quando mi trovo a parlare di Open Content con qualcuno che non ne sa niente o peggio, che sa cosa significa solo per metà.

Gli strumenti che ho utilizzato sono semplici e comuni: un editor di testo, Internet e qualche libro. Tutto quello che leggerete è a portata di un click o poco più, nulla che non sia raggiungibile da Google con una ricerca fatta responsabilmente.

Nessuno degli argomenti trattati è realmente complesso, ma spesso lo si crede. E' per questo che ho inserito nella guida svariate note, magari per inserire qualche link utile a chiarire le idee su argomenti affrontati confusamente su molti forum o siti web.

Se pensate che questa guida possa essere migliorata fatelo: la licenza ve lo permette. Se pensate vi sia stata utile potreste darmi un feedback o seguirmi su Twitter (@ilarioglasgo). Non siate timidi.

Intanto per iniziare davvero a parlare di Open Content, bisogna necessariamente partire dalla nascita del movimento per il Software Libero...

01 – Il FOSS e l'Open Content

(FOSS: Free & Open Source Software)

Quando i computer dotati di sistema operativo comparvero per la prima volta sul mercato commerciale, i codici sorgenti del software potevano essere letti e modificati senza alcuna restrizione.

I motivi erano fondamentalmente due, ovvero:

- il mercato dei computer non aveva ancora visto le potenzialità del software. Infatti negli anni 70 il mercato dei computer era concentrato sull'hardware;
- in linea di massima non era possibile far girare un programma scritto per un computer del produttore *X* sul computer del produttore *Y*[1]. Questo limite "naturale" faceva sì che nessuna azienda si preoccupasse di applicare un controllo ai loro rispettivi software.

Quindi nelle università si formarono delle comunità di programmatori che esploravano e manipolavano il software in tutta libertà., ognuno di loro contribuiva al lavoro altrui, migliorandolo.

Nell'ambiente accademico questa idea non era nulla di particolarmente radicale: nel dipartimento di matematica se qualcuno credeva di aver trovato un modo migliore per dimostrare un teorema, modificava il lavoro di un altro. Nel dipartimento di lettere classiche se qualcuno riteneva lacunosa una traduzione di un testo scoperto da poco, la migliorava.

Era una cosa del tutto normale e l'informatica era una materia come un'altra.

Almeno fino all'inizio degli anni 80.

Il mercato informatico in quegli anni iniziava a cambiare: man mano che aumentavano le possibilità di importare un software da un computer all'altro, andava a delinearsi il modello del **software proprietario**.

Molte aziende iniziarono a nascondere il codice del programma, perché dal loro punto di vista questa era una mossa economicamente molto conveniente. Avendo l'esclusiva sul software i clienti sarebbero stati dipendenti dall'azienda che glielo forniva, proprio perché non avevano più la possibilità di studiarlo o farlo modificare da chi era in grado.

La comunità di programmatori che lavorava liberamente sul software venne totalmente smembrata da questa trasformazione del mercato. Molti sviluppatori erano costretti a firmare accordi di non-divulgazione e rischiavano davvero grosso se non li avessero rispettati. Così, tutto ad un tratto, gli sviluppatori non potevano più condividere informazioni tra loro e aiutare gli amici migliorando il loro software.

Richard Stallman era un ingegnoso programmatore che faceva parte di quella comunità e che soffriva nel vederla soffocare da una scelta di mercato così rigida. Perciò nell'85 fondò la **Free Software Foundation** e avviò il **progetto GNU**: progetto che mira a costruire un sistema operativo libero. Quando venne aggiunto il *kernel*[2] **Linux** nacque il sistema operativo **GNU/Linux**. E sopravvisse un filone di software libero.

Tutto ciò fu reso possibile perché Stallman aveva ideato il **Copyleft**. Il Copyleft è questo modo di usare il copyright **non per controllare** la circolazione del software, ma piuttosto per lasciare agli utenti alcune **libertà fondamentali**, come quella di darlo in prestito o di modificarne il codice sorgente: il concetto era (ed è tutt'ora) che **se io sono l'autore del software ne detengo tutti i diritti d'autore e posso decidere *chi può fare cosa* con esso** e specificarlo con con una licenza.

---

1 Nel gergo informatico software si chiamano software non **portabili**.

2 Il **kernel** è un componente fondamentale di ogni sistema operativo: si occupa di fornire ai processi software in esecuzione un accesso sicuro e controllato all'hardware.

La licenza Copyleft per eccellenza è la **GNU GPL** (**GNU General Public License**) e dice che il software può essere modificato, distribuito e migliorato a patto di rendere disponibile il nuovo codice sorgente.

Questo garantiva che chiunque aggiungeva qualcosa ad un software rilasciato con licenza GPL doveva rendere libere anche le modifiche e, come potete pensare, a lungo termine avrebbe garantito una quantità sempre più grande di software libero.

Questa licenza (come tutte le licenze del Progetto GNU) tengono sempre bene a mente il concetto di libertà e di comunità[3], il codice innovativo e creativo che ne è uscito fuori è stato un *prodotto collaterale.*

Stallman ha ideato un metodo per ricostruire un tipo di libertà che prima veniva data per scontata: la libertà di imparare condividendo software, bloccata dai criteri su cui si fondava il nascente mercato del software.

Dal 1989, le licenze GNU GPL sono state il principale punto di riferimento per chi non sosteneva il modello del software proprietario, almeno fino alla fine degli anni 90, quando nacque il movimento **Open Source**, che differisce dal movimento per il software libero per un'attitudine più orientata agli affari: l'idea era quella di diffondere ampiamente nel mondo degli affari l'uso di licenze permissive e nuovi modelli di business, perciò vennero create numerose nuove licenze per il software, che consentivano di lasciare il codice aperto senza dover passare attraverso la *"viralità"* delle licenze GNU GPL[4].

L'Open Source è stato assolutamente fondamentale per lo sviluppo e l'espansione di Internet e il WWW, che – inoltre – sono stati sviluppati sulla base di protocolli di pubblico dominio e ciò ha portato (oltre che ad un sistema notevolmente efficiente) ad una rapidissima diffusione di questa tecnologia nella vita di ognuno di noi[5].

Questo modello di condivisione della conoscenza – prima quello del Software Libero e poi anche dell'Open Source – ha dato più volte prova di adattarsi perfettamente alle nuove tecnologie dell'informazione e nel giro di pochi anni il valore creato da queste culture era qualcosa di spaventoso. Passò qualche tempo e quando si sviluppò una cultura di Internet anche e soprattutto al di fuori dai programmatori o degli appassionati, furono in molti a vedere il potenziale di questa *nuova concezione di proprietà intellettuale.*

Il FOSS aveva contaminato **tutto** il mondo della comunicazione e della creatività. E quando l'uso di questo tipo di *licenze permissive* si estese anche ad opere non software, nacque l'**Open Content**.

---

3 [da *Wikipedia:*] Secondo Richard Stallman e la Free Software Foundation da lui fondata, **un software si può definire libero solo se garantisce quattro "libertà fondamentali"**:

- Libertà 0: Libertà di eseguire il programma per qualsiasi scopo.
- Libertà 1: Libertà di studiare il programma e modificarlo.
- Libertà 2: Libertà di ridistribuire copie del programma in modo da aiutare il prossimo.
- Libertà 3: Libertà di migliorare il programma e di distribuirne pubblicamente i miglioramenti, in modo tale che tutta la comunità ne tragga beneficio.

Un programma è software libero se l'utente ha **tutte** queste libertà. […] Essere liberi di fare queste cose significa (tra l'altro) che non bisogna chiedere o pagare nessun permesso.

4 Ciò significa che una licenza Open Source può non garantire all'utente le *4 libertà fondamentali* del software libero.

5 E' un argomento molto interessante ma andare più in profondità di così – vista anche la sua vastità – esce dagli obiettivi di questo scritto. Se volete informarvi sull'argomento (oltre all'immancabile Wikipedia) vi consiglio il documentario **Revolution OS**, disponibile anche in lingua italiana.

02 – L'importanza dell'Open Content

L'Open Content è molto importante al giorno d'oggi per diversi motivi, molti dei quali sono legati proprio alla *pervasività* delle nuove tecnologie.

Prima della rivoluzione digitale le tecnologie per la pubblicazione di un'opera erano costose e prima di Internet anche le risorse per la promozione di un'opera erano care: ciò significava che gran parte dell'editoria fosse commerciale. Anche affrontare la grande complessità delle norme sul diritto d'autore era prerogativa di un'attività commerciale.

Con la nascita delle tecnologie digitali e di Internet questi (ma non solo questi) limiti naturali sono scomparsi: oggi chiunque può registrare la propria canzone sul proprio PC e promuoverla attraverso la rete, ma nonostante questo le leggi continuano a regolamentare la proprietà intellettuale secondo vecchi principi, non tenendo conto che il contesto è cambiato radicalmente.

Stiamo perdendo delle libertà che prima avevamo e ci stiamo spostando verso un modello in cui c'è sempre più controllo: il ruolo della legge è sempre meno quello di offrire sostegno alla creatività e a nuove forme di mercato più adeguate e sempre più quello di tutelare determinate industrie, a discapito degli utenti.

Proprio nel momento in cui la tecnologia digitale potrebbe liberare un’eccezionale vena di creatività, *commerciale e non,* la legge è diventata follemente complicata e vaga e minaccia milioni di utenti di pene oscenamente severe (la pena per aver scaricato una canzone illegalmente è più severa di quella che rischiereste ad aggredire personalmente l'autore).

Il mercato della paternità intellettuale è dominato da un piccolissimo gruppo di aziende, che cercano di sbaragliare qualsiasi tipo di concorrenza con il loro potere. Nel corso del tempo hanno fatto regolarmente pressioni sui governi per estendere i tempi di scadenza dei diritti d'autore; riuscendoci alla grande. All'inizio, quando il mercato della paternità intellettuale era *solo ed esclusivamente* per i professionisti, il diritto d'autore durava 14 anni. Ora, che i cicli di vita dei prodotti sono sempre più corti, è pari alla vita dell’autore più settant’anni.

E ogni volta che l'evoluzione tecnologica poteva rappresentare una minaccia per il loro business hanno tentato di far fuori la concorrenza con cause legali (a volte diventate famosissime), con il principale obiettivo di ottenere cambiamenti nelle leggi che gli avrebbero consentito di preservare il loro predominio nella produzione e diffusione artistica.

Già nel 1888, quando la Kodak lanciò la prima macchina fotografica per il consumo di massa alle corti di giustizia venne chiesto se il fotografo, dilettante o professionista, dovesse chiedere il permesso prima di scattare fotografie e stamparle. La risposta fu negativa e il mercato della fotografia prosperò alla grande, dando vita a nuovi mercati e a nuovi significati sociali.

Un fattore importantissimo – ma di certo non l'unico – in questa decisione (e di altre decisioni in futuro) era l'impossibilità di far valere efficacemente queste leggi nella realtà: avrebbe comportato uno **spreco di risorse** enormemente più grande del problema che si voleva risolvere.

E' sempre stato così, ma le tecnologie digitali hanno abbattuto anche questo limite. Ora servono decisamente meno risorse per controllare gli utilizzi delle opere: si lascia fare il lavoro sporco agli algoritmi, che sono dannatamente efficaci nell'era di Internet.

Siamo tutti interconnessi – e lo saremo sempre di più – e se ci sono gli strumenti per un controllo efficace, basta qualche legge più severa per privare milioni di utenti di libertà fondamentali.

Oramai la legge non controlla solamente la creatività degli autori professionali – cioè chi lo fa di mestiere – ma di fatto quella di chiunque. Questo non sarebbe un grande problema se ci fossero delle leggi adeguate, atte a ripristinare un ragionevole equilibrio, ma purtroppo non è così.

Utilizzando le tecnologie digitali è automatico creare una quantità di **copie** gigantesca. Se ci piace una foto che troviamo su Internet e vogliamo metterla come sfondo del desktop la procedura è necessariamente quella di scaricare una copia della foto e tenerla nel nostro hard disk.

Quando è così facile, o addirittura inevitabile, creare delle copie non sarebbe più corretto consentire questo tipo di utilizzo? I mezzi per infrangere la legge in questi modi sono dei mezzi oramai normali e consolidati.

Penso che scaricare un'immagine per il nostro desktop possa essere definito un utilizzo legittimo per la gran parte di noi, ma gli algoritmi non sono programmati per avere giudizio o sentimenti e perciò il numero di utenti che la legge considera criminali è spropositato.

Non si potrebbero cercare altre strade per regolamentare quello che non va, invece di scegliere il proibizionismo e criminalizzare così milioni di persone?

Uno degli obiettivi dell'Open Content è quello di riappropriarsi di libertà che prima erano *date per scontato e che ci andavano bene,* come ha fatto Stallman per il Software Libero.

Quando il numero di persone che utilizza licenze Open Content per diffondere le proprie opere cresce, cresce di fatto anche il valore per la comunità. E questo valore alimenta altro valore.

Ci chiamano pirati, ma tutti sappiamo che condividere i nostri dischi preferiti in rete non è paragonabile a saccheggiare una nave, perciò suggerisco di restringere la definizione di “pirateria”, partendo dal presupposto che ogni opera è dotata di **valore**, in quanto creazione:

> *L’opera creativa possiede un certo valore; ogni volta che uso l’opera creativa di altri, la elaboro o ci costruisco sopra, ne traggo qualcosa dotato di valore. Ogni volta che lo faccio, dovrei chiedere il permesso.* ***Prendere qualcosa di valore da altri senza il loro permesso è un’ingiustizia. È una forma di pirateria.***

Questa definizione di pirateria è di **Lawrence Lessig**[6], il fondatore delle **licenze Creative Commons**, le licenze Open Content più importanti e conosciute al giorno d'oggi.

Le licenze Creative Commons (in seguito, CC) forniscono un modo semplice e standardizzato per **dare pubblicamente il permesso** di condividere e utilizzare un'opera dell'ingegno **in base alle condizioni stabilite dal suo creatore**.

Vedremo approfonditamente cosa sono le licenze CC e come si applicano, perché un autore dovrebbe sceglierle per far valere i suoi diritti e quali cambiamenti radicali stanno già portando nella nostra società.

---

6 Consiglio a tutti di dare una letta a **Cultura Libera**, un libro di Lawrence Lessig (rilasciato con una licenza CC) che mi è stato di grandissimo aiuto la stesura di questa guida e per la mia conoscenza della materia. Lo consiglio perché è pieno zeppo di esempi o di casi di studio reali ed è scritto molto bene.

03 – Cosa sono (e cosa NON sono) le licenze CC

Innanzi tutto le CC non sono **i diritti d'autore** e non sono assolutamente **un modo per tutelare** le opere dell'ingegno, bensì l'uso delle licenze CC è complementare alle leggi sul diritto d'autore.

Inoltre, a volte si pensa che le CC siano in qualche modo un'alternativa alla SIAE.

Se per alternativa intendiamo in generale una “gestione dei diritti d'autore alternativa alla SIAE” ok, non siamo fuori strada, ma se invece intendiamo un *ente* che gestisce i nostri diritti d'autore in un altro modo no, stiamo sbagliando di grosso: **la SIAE è un ente di gestione dei diritti d'autore** ed è, per legge, l'unica società in Italia che può svolgere questo compito[7]; le CC sono, invece, delle *licenze pubbliche* redatte e messe a nostra disposizione dalla Creative Commons, un ente no-profit statunitense fondato nel 2001.

Un'opera dell'ingegno è, secondo la legge sul diritto d’autore[8], un'espressione di carattere creativo del lavoro intellettuale e può appartenere alla letteratura, alla musica, alle arti figurative, all'architettura, al teatro e alla cinematografia, qualunque ne sia il modo o la forma di espressione.

Le CC sono delle licenze d'uso di opere dell'ingegno.

Una licenza d'uso (di qualsiasi natura) elenca i diritti ed i doveri sia dell'autore che dell'utilizzatore: l'utilizzatore può usare legalmente il prodotto soltanto se rispetta la licenza d'uso che lo accompagna. Se l'utente non legge o non accetta la licenza non ha il diritto di utilizzare il prodotto.

Ci sono delle licenze d'uso che tolgono o negano all'utente delle libertà fondamentali, come ad esempio distribuire il prodotto ad altre persone. Ad esempio: non possiamo dare la nostra copia di Windows ad un amico senza infrangere la legge.

Una licenza d'uso *per legge* è un **contratto** – cioè un rapporto di tipo privatistico – e le licenze CC sono dei **contratti** che un **autore stipula**, *di sua spontanea volontà*, **con i fruitori della sua opera**[9].

Ma per capire meglio di cosa stiamo parlando è necessario prima spiegare cosa sono i **diritti d'autore**.

7 Più avanti capiremo meglio cosa significa e cosa comporta questa cosa.
8 *Legge 22 aprile 1941, n. 633*
9 Per approfondire consiglio la lettura di **Teoria e pratica del Copyleft** di **Simone Aliprandi**.

04 – Cosa sono i Diritti d'Autore

I diritti d'autore sono una serie di diritti che un autore ha su una propria opera e gli vengono conferiti dalla legge italiana al momento della creazione dell'opera. Fate un disegno? Avete i diritti d'autore su quel disegno.

Ovviamente per far valere i vostri diritti anche la legge deve sapere che quel disegno è **effettivamente** una vostra creazione e non la creazione di qualcun altro; ma prima vediamo come si suddividono i diritti d'autore.

I diritti d'autore si suddividono in **diritti morali e diritti patrimoniali**.

I **diritti morali** sono:

- diritto alla **paternità** dell'opera: cioè il diritto di rivendicare sé stessi come autori dell'opera;
- diritto all'**integrità** dell'opera: cioè il diritto di opporsi a qualsiasi modifica dell'opera che possa danneggiare la reputazione dell'autore;
- diritto di **pubblicazione** dell'opera: cioè, il diritto di decidere se pubblicare o meno l'opera o rimuoverla dal mercato.

Questi diritti sono inalienabili e rimarranno nostri per sempre, **non possiamo rinunciarvi né cederli a nessuno**.

I **diritti patrimoniali** (detti anche **di utilizzazione economica**) sono:

- diritto di **riproduzione**: ovvero il diritto di effettuare copie dell'opera con qualsiasi mezzo;
- diritto di **diffusione**: ovvero il diritto di diffondere l'opera via radio, tv, reti telematiche e quant'altro;
- diritto di **distribuzione** dell'opera: cioè il diritto di mettere in commercio l'opera;
- diritto di **elaborazione** dell'opera: cioè il diritto di apportare modifiche all'opera originale, di trasformarla, adattarla, ridurla, ecc...
- il diritto di **dare in prestito** l'opera.

Questi sono i diritti patrimoniali principali – i più conosciuti e i più cruciali – ma ce ne sono altri comunque importanti[10]**.** Questi diritti possono essere acquistati o ceduti a terzi (sono questi diritti che si cedono di solito ad un editore).

C'è, infine, un'altra categoria di diritti – **i diritti connessi** – che hanno a che fare con i diritti d'autore ma che funzionano in modo un po' diverso: questi diritti sono legati a figure professionali (differenti dall'autore) che intervengono sull'opera, come gli artisti interpreti (chi arrangia le canzoni o registra nel disco) e il produttore del disco fonografico (chi registra o stampa, o fa stampare da terzi per proprio conto, il master della registrazione). Non parleremo dei diritti connessi, perché questi non riguardano direttamente l'autore dell'opera; o almeno l'autore non agisce direttamente su essi.

Se siamo quindi gli autori di quel disegno, possiamo far valere i nostri diritti d'autore. Ma innanzi tutto, per poter agire sui nostri diritti, dobbiamo poter dimostrare alla legge di essere i *veri* autori dell'opera. Dobbiamo poter dimostrare, cioè, la nostra **paternità dell'opera**.

10 Se volete una visione più completa dei diritti di utilizzazione economica un buon punto di partenza potrebbe essere questo https://it.wikipedia.org/wiki/Diritto_d%27autore_italiano#Diritti_di_utilizzazione_economica, ma nella rete potete trovare anche il testo giuridico completo.

Questo non serve solamente a tutelarci da plagio (possibilità che al giorno d'oggi è comunque più concreta di prima) ma serve anche per poter dettare delle condizioni sulla nostra opera in modo concreto.

Essere associati SIAE ci tutela in questo senso – diventando un associato SIAE è molto facile dimostrare la paternità dell'opera – ma oltre ad essere una soluzione con un costo piuttosto elevato, ci preclude una gestione autonoma dei nostri diritti d'autore (più avanti capiremo meglio).

Se quello che cerchiamo è solamente certificare la nostra paternità dell'opera per poter gestire *da noi* i nostri diritti, possiamo avvalerci di metodi meno costosi e meno restrittivi.

Ce ne sono diversi: alcuni estremamente efficaci, altri meno, alcuni costosi, altri più economici... Noi ne vedremo soltanto uno. E' il metodo che uso anche io e che mi sento di consigliare a tutti voi, essendo alla portata di tutti e molto efficiente.

Per dimostrare alla legge di essere i veri autori di un'opera dobbiamo avere un documento o una prova che lo certifichi, ma bisogna anche capire che **nessuna** certificazione dimostra *automaticamente* alla legge che noi siamo gli autori dell'opera.

In un qualsiasi caso legale c'è in realtà un giudice che, sulla base delle prove che ha, dichiara chi è, tra i “contendenti”, il vero autore dell'opera; quindi è **fondamentale** capire che *nella realtà dei fatti* quello che conta è il **valore probatorio** di un qualsiasi documento che certifichi la nostra paternità intellettuale.

Per ottenere un elevato valore probatorio bisogna poter provare:

- **la creazione di un'opera da parte di un determinato autore**;
- **la prova dell'esistenza di un'opera ad una data certa**.

Il metodo che consiglio per certificare la propria paternità intellettuale si chiama **Copyzero**, con cui si ottiene un valore probatorio **equivalente** a quello della SIAE. Può sembrare macchinoso ma in realtà lo è solo la prima volta.

Copyzero si basa sull'uso combinato di due strumenti informatici oramai piuttosto famosi: la **firma digitale** e la **marca temporale**.

La firma digitale e la marca temporale sono due strumenti informatici che vengono impiegati tutti i giorni dalle Pubbliche Amministrazioni e da imprese, ma che possono essere usati anche da privati. Sono strumenti perfettamente riconosciuti ed integrati nella legge italiana da più di qualche anno, oramai e potendoli usare su un *qualsiasi documento digitalizzato* (perciò, volendo, tutto) ci consentono di dotarlo di **validità legale**.

La *firma digitale* è una coppia di chiavi crittografiche che vengono applicate al documento digitale (solitamente uno *zip*[11]) tramite un dispositivo esterno: una smart-card o una chiavetta USB. Queste chiavi sono univoche per ogni persona e vengono rilasciate da un ente certificatore.

Un documento firmato digitalmente ha lo stesso valore di quello dotato di firma autografa.

Se a questo documento applichiamo una *marca temporale* certificheremo la sua esistenza in una *data certa.* Le marche temporali si comprano sempre dagli enti certificatori, il loro costo è di 0,36 centesimi l'una (vendute però in pacchetti da 100) e la loro durata è di 4 anni. Per estendere questa validità è sufficiente apporre sul file marcato, prima che la vecchia marca temporale scada, una nuova marca temporale[12].

Copyzero ed è un metodo molto efficace per tutelare un'opera dell'ingegno. Come avrete capito, con tutto questo procedimento otteniamo *lo stesso valore probatorio* del deposito presso la SIAE, ma ad un costo decisamente più basso (con una spesa complessiva iniziale di 100 euro marchiamo temporalmente 100 documenti).

11 Nello *zip* inseriremo il nome dell'autore o degli autori dell'opera: è buona norma inserire i nomi delle persone fisiche e non pseudonimi.

12 Tuttavia, la marca scaduta può essere fatta valere in giudizio fino a **10 anni** dalla data della sua apposizione.

Per chi ne avesse bisogno molto sporadicamente e non volesse comprare le marche temporali ci si può avvalere del servizio di alcuni siti web che marcano temporalmente i nostri file. Uno di questi è **Patamù**, che offre anche consulenza legale riguardo diritti d'autore, CC e *Collecting Societies* (SIAE o affini).

Io, ad esempio, per questa guida ho firmato digitalmente (ero già in possesso di una chiavetta USB per firma digitale) il *pdf*, ho inserito il file firmato in uno *zip* per caricarlo su Patamù (che richiede necessariamente un file archivio) e marcarlo temporalmente, ho aspettato la fine della procedura automatica ed infine ho scaricato e conservato il file marcato.

Quindi, ora che possiamo dimostrare *legalmente* di essere gli autori di un'opera, possiamo decidere come far valere i nostri diritti d'autore.

Abbiamo visto che i diritti d'autore si suddividono in diritti morali e diritti di sfruttamento economico. Le licenze CC agiscono sui diritti patrimoniali perché, come abbiamo detto prima, questi sono rinunciabili, a differenza dei diritti morali – nostri diritti inalienabili.

05 – Come funzionano le licenze CC

La condivisione della creatività esiste da sempre, ma prima di Internet o si accettava una diffusione delle opere piuttosto ristretta o si decideva di lavorare con un qualche tipo di **editore**.

L'editore – per chi non lo sapesse – è una figura professionale che si occupa di far fruttare al massimo un'opera dell'ingegno altrui. Si occupa della promozione dell'opera, trova i canali più adeguati, ha tutta una serie di contatti a cui si appoggia, gestisce i proventi che ne derivano e si occupa di tutta la burocrazia collegata a questo tipo di gestione dei diritti.

Per poter fare ciò deve avere i diritti sull'opera. In sostanza l'autore cede i suoi diritti patrimoniali per metterli nelle mani di una persona che li farà fruttare meglio di lui e il più possibile (in teoria).

Prima di Internet era impossibile raggiungere un elevato numero di persone (soprattutto all'estero) senza avere un editore che investiva soldi ed energie nelle nostre opere. Dagli anni 80 le reti di computer hanno fatto emergere delle possibilità comunicative impensabili fino a pochi anni prima, non era mai stato possibile comunicare così rapidamente con persone da altre parti del mondo e l'informatica stava velocemente rendendo più facile la vita di tutti i giorni: processi molto costosi che prima della rivoluzione digitale erano alla portata di poche figure professionali diventavano rapidamente alla portata di tutti.

Le reti di computer hanno reso possibili una comunicazione globale e una condivisione di contenuti veloci ed economici e questo ha inevitabilmente cambiato il nostro rapporto con la proprietà intellettuale.

Prima del Software Libero e della nascita del Copyleft se volevamo diffondere il nostro software tramite Internet (ma non solo), per farlo arrivare a più gente possibile, avevamo soltanto due possibilità: rifiutare qualsiasi legalità e condividere il software, sapendo di non poter far valere molto i nostri diritti d'autore; oppure affidarci alla burocrazia per proteggere il nostro software. Questa seconda opzione portava automaticamente all'impossibilità di condividere il software in libertà, perché avrebbe significato sottoscrivere qualche tipo di contratto che ce lo avrebbe impedito.

Il Copyleft ha sovvertito questa situazione, dando il potere agli autori del software (i diretti interessati) di decidere cosa fare della propria creazione. Oggi l'Open Content segue lo stesso principio.

La più grande differenza tra le licenze Open Content e i vecchi modelli tradizionali di gestione dei diritti d'autore è che **nelle licenze Open Content concediamo gratuitamente alcuni diritti d'uso a terzi**.

Le licenze permissive più conosciute e utilizzate sono le licenze CC, vediamo dettagliatamente in cosa consiste una licenza CC e come si applica.

Le licenze CC (attualmente alla versione 3.0) sono strutturate in due parti: la prima parte indica le libertà concesse dall'autore, mentre la seconda indica le condizioni di utilizzo dell'opera.

Le due libertà sono[13]:

	Condividere	*To Share*	Libertà di copiare, distribuire o trasmettere l'opera.
	Rielaborare	*To Remix*	Libertà di riadattare l'opera.

13 Gli schemi seguenti sono presi in prestito da Wikipedia. (Grazie Wikipedia!)

Le condizioni di utilizzo dell'opera sono quattro:

	BY	Attribuzione **Attribution**	Permette che altri copino, distribuiscano, mostrino ed eseguano copie dell'opera e dei lavori derivati da questa a patto che vengano mantenute le indicazioni di chi è l'autore dell'opera.
	NC	Non commerciale **NonCommercial**	Permette che altri copino, distribuiscano, mostrino ed eseguano copie dell'opera e dei lavori derivati da questa solo per scopi non commerciali*
	ND	Non opere derivate **No Derivative Works**	Permette che altri copino, distribuiscano, mostrino ed eseguano soltanto copie identiche dell'opera; non sono ammesse opere derivate*
	SA	Condividi allo stesso modo **Share Alike**	Permette che altri distribuiscano lavori derivati dall'opera solo con una licenza identica o compatibile con quella concessa con l'opera originale*

* = i limiti di queste clausole possono essere superati se si ottiene l'autorizzazione dal detentore dei diritti

Ognuna di queste quattro clausole indica una condizione che il fruitore dell'opera deve rispettare per poterla usare liberamente.

Dalla combinazione di queste quattro clausole nascono le licenze CC vere e proprie:

	CC BY	Permette di distribuire, modificare, creare opere derivate dall'originale, anche a scopi commerciali, a condizione che venga riconosciuta la paternità dell'opera all'autore.
	CC BY-SA	Permette di distribuire, modificare, creare opere derivate dall'originale, anche a scopi commerciali, a condizione che venga riconosciuta la paternità dell'opera all'autore e che alla nuova opera vengano attribuite le stesse licenze dell'originale (quindi ad ogni derivato verrà *consentito* l'uso commerciale). Questa licenza può essere ricondotta alle licenze Copyleft per via della clausola SA. La bellissima caratteristica di questa clausola è proprio quella di garantire nel tempo una continua crescita di beni comuni. Perché tutte le opere derivate la erediteranno.
	CC BY-ND	Permette di distribuire l'opera originale senza alcuna modifica, anche a scopi commerciali, a condizione che venga riconosciuta la paternità dell'opera all'autore
	CC BY-NC	Permette di distribuire, modificare, creare opere derivate dall'originale, a condizione che venga riconosciuta la paternità dell'opera all'autore, ma non a scopi commerciali. Chi modifica l'opera originale non è tenuto ad utilizzare le stesse licenze per le opere derivate.
	CC BY-NC-SA	Permette di distribuire, modificare, creare opere derivate dall'originale, ma non a scopi commerciali, a condizione che venga riconosciuta la paternità dell'opera all'autore e che alla nuova opera vengano attribuite le stesse licenze dell'originale (quindi ad ogni derivato non sarà permesso l'uso commerciale).
	CC BY-NC-ND	Questa licenza è la più restrittiva: consente soltanto di scaricare e condividere i lavori originali a condizione che non vengano modificati né utilizzati a scopi commerciali, sempre attribuendo la paternità dell'opera all'autore.

Un'altra importante caratteristica delle licenze CC è che sono progettate per agire su tre “livelli di fruizione”:

1. Il primo livello è costituito dal *Codice Legale*, ovvero il testo della licenza vero e proprio. E' il livello leggibile dagli avvocati (o alle persone con tanta buona volontà);
2. il secondo livello è l'*Atto Commons*, ovvero il livello leggibile dagli umani (e perciò anche dagli avvocati). L'*Atto Commons* **non** è la licenza, bensì una sua “versione divulgativa”, più concisa e schematica;
3. il terzo ed ultimo livello è costituito dal livello *leggibile dalla macchina*. Consiste in un riassunto dei punti chiave – libertà e condizioni – della licenza, scritti in un formato comprensibile a sistemi software come i motori di ricerca (ma non solo). Questo consente di implementare dei sistemi di ricerca di contenuto aperto ed è una caratteristica importantissima delle CC: grazie a questo livello le CC non sono soltanto un concetto legale, ma piuttosto uno *strumento concreto e attualissimo di diffusione di cultura libera.*

Riporto dal sito ufficiale di CC:

> *Presi insieme, questi tre livelli di licenze assicurano che lo spettro di diritti non è soltanto un concetto legale. È qualcosa che i creatori delle opere possono capire, i loro utilizzatori possono capire, ed anche il Web stesso può capire.*

Inoltre, grazie agli strumenti che fornisce il sito ufficiale di Creative Commons[14] è facile e veloce generare la licenza che fa più al caso nostro.

Questo fa sì che le licenze CC siano più attuali e universali di molte altre licenze: sono quelle progettate meglio per adattarsi perfettamente alle nuove tecnologie dell'informazione.

Sono, infatti, le licenze permissive più usate al mondo per contenuti non software.

14 Questo è il link per il *generatore di licenze* di Creative Commons: https://creativecommons.org/choose/

06 – Perché gli autori dovrebbero usare le licenze CC

Ma cosa comporta applicare una licenza CC alle nostre opere? E, inoltre, cosa comporta **non applicare** una licenza CC alle nostre opere?

Per i miei esempi prenderò come campo d'azione la musica, ma si sono validi (ovviamente) anche per tutti gli altri tipi di opere dell'ingegno.

Se siamo dei musicisti e non siamo inseriti in un mercato discografico vero e proprio – intendo con grande distribuzione e degli introiti considerevoli – sicuramente conviene applicare alle nostre opere una licenza permissiva, come ad esempio una licenza CC: avremmo una maggiore flessibilità nella gestione dei nostri diritti d'autore e le nostre opere godrebbero di una diffusione migliore.

Quando ci rivolgiamo alla SIAE per tutelare e gestire gli introiti delle nostre opere stiamo ponendo un intermediario tra noi e i nostri diritti d'autore. La SIAE, come possiamo leggere dal sito ufficiale, **concede le autorizzazioni per l'utilizzazione delle opere protette, riscuote i compensi per diritto d'autore e ripartisce i proventi che ne derivano** e che, inoltre, in Italia l'attività di intermediazione è riservata dalla legge alla SIAE in **via esclusiva**.

E ancora, nell'esauriente FAQ della SIAE[15], questo punto ci toglie ogni dubbio:

> *L'autore che aderisca alla SIAE, deve sempre avvalersi della sua intermediazione?*
>
> *Dal momento in cui l'autore aderisce alla SIAE, si avvale della sua intermediazione per le utilizzazioni affidate alla sua tutela. Se interpellato direttamente, dovrà indirizzare alla SIAE gli utilizzatori per il rilascio delle autorizzazioni. L'autore non può concedere direttamente le autorizzazioni, non può rinunciare ai diritti e non può accordare riduzioni. Tutto ciò nell'interesse diretto dell'autore che, attraverso la gestione collettiva dei diritti, è garantito nei confronti degli utilizzatori, ai quali è assicurata la trasparenza di trattamento e la univocità di condizioni.*

Facciamo un semplice esempio: siamo associati SIAE e una piccola web-radio ci chiede se può passare una nostra canzone all'interno della loro programmazione.

Ecco, **non basta che noi siamo d'accordo**: abbiamo firmato un contratto con la SIAE e abbiamo, quindi, l'obbligo di indirizzare questa web-radio alla SIAE. Solamente dalla SIAE potrà avere l'autorizzazione – pagando – per l'utilizzo della nostra canzone.

Se siamo soci SIAE questa procedura non è legalmente evitabile. Neanche se la web-radio in questione è del nostro migliore amico e non rappresenta alcuna minaccia ai nostri profitti perché è portata avanti assolutamente come un hobby.

Molte volte gli associati SIAE non sanno questa cosa (anche se hanno firmato un contratto e, in realtà, dovrebbero saperlo...) e succede che, entusiasti di ricevere una proposta di promozione gratuita, danno il loro consenso, senza curarsi del *ruolo di intermediazione* della SIAE.

Quindi se dessimo l'ok alla web-radio per trasmettere la nostra canzone, potrebbe succedere che:

- Se chi ha la web-radio **non sa** che siamo associati SIAE probabilmente trasmetterebbe la nostra canzone infrangendo la legge e sottoponendosi a dei rischi concreti;
- se chi ha la la web-radio sa che siamo associati SIAE probabilmente cambierebbe idea e non trasmetterebbe più la nostra canzone, perché effettivamente non gli conviene: trasmettere delle canzoni appartenenti al repertorio SIAE comporta il dover ottenere una licenza SIAE per web-radio, anche per un uso assolutamente non commerciale.

15 FAQ sul Diritto d'Autore della SIAE: http://www.siae.it/Faq_siae.asp

Le web-radio, il *file-sharing,* le compilation e cose del genere fanno parte della promozione degli artisti, che sono ben consapevoli di cosa si guadagna o si perde da queste pratiche. Diventare associati SIAE significa accettare un'*onnipresente intermediazione* tra noi autori e i diritti d'uso delle nostre opere, perdendo – di fatto – la possibilità di scegliere in autonomia *chi può fare cosa* con le nostre opere e a che condizioni.

Ribadisco che il discorso potrebbe avere un senso se siamo inseriti in un mercato discografico di un certo livello[16]: una struttura centralizzata come la SIAE, che si occupa anche di *monitorare* e *ripartire i proventi* che derivano dalle nostre opere, può far molto comodo. Ma se siamo artisti emergenti, musicisti non professionisti o se abbiamo uno spirito indipendente e collaborativo l'esclusività dei diritti è un bel problema e un limite enorme.

Non stiamo più parlando *solamente* di utilizzazione economica di un'opera altrui, bensì anche della diffusione e della circolazione delle **nostre** opere[17]: la potenza delle reti e delle nuove tecnologie dell'informazione è proprio la facilità di condivisione, oltre alla possibilità di abbattere la gran parte delle intermediazioni tra le persone. Internet è un potentissimo canale di promozione, alla portata di ogni tasca e veloce quanto ne abbiamo bisogno.

Purtroppo (se qualcuno se lo sta chiedendo) non è possibile essere associati SIAE e rilasciare opere con licenze CC, perché l'artista associato SIAE concede anche i diritti sulle opere create *in futuro.*

Buma/Stemra, l'equivalente della SIAE olandese, sta sperimentando l'integrazione di licenze CC con clausola *non Commerciale* e molti altri paesi stanno prendendo esempio, ma al momento in Italia tutto è sospeso fino a data da destinarsi. Speriamo di poter godere di una sana complementarietà tra licenze CC e tradizionale gestione dei diritti d'autore quanto prima.

Intanto nel Web – punto critico di ogni promozione – le uniche piattaforme che possono interagire con una struttura centralizzata come la SIAE sono solamente i “giganti” (portali di riferimento come iTunes, Beatport, ecc...), questi portali hanno flussi di utenti considerevoli e anche anche una ben precisa posizione all'interno del mercato musicale. I portali minori che invece si reggono sulla passione di una comunità di utenti si tengono volentieri fuori dalla burocrazia, per evitare di incappare in questioni legali al di fuori della loro portata.

Se a noi interessano realtà come queste in un'intermediazione della SIAE non serve, anzi rappresenterebbe il più delle volte un ostacolo, perché le piccole realtà vogliono stare fuori dalla macchinosità della burocrazia.

Potremmo anche prendere accordi con un editore e licenziare opere in CC. Anche un editore può decidere di fare a meno della SIAE, se il suo obiettivo non è solamente l'utilizzazione economica: molte etichette indie sono anche editori nella misura in cui questo consenta loro di promuovere il disco (e quindi l'etichetta) al massimo delle loro possibilità. Basterebbe, ad esempio, inserire delle clausole *non commerciali* nella licenza, per lasciare i diritti di utilizzazione economica *all'editore* e non all'utente finale.

Intanto tutti stiamo beneficiando dell'Open Content.

Basta guardare a progetti come **Wikipedia**, in cui i contenuti sono inseriti e gestiti collettivamente e i cui contenuti sono rilasciati con licenza CC.

---

16 Nell'era digitale e delle reti telematiche l'esclusività dei diritti patrimoniali è molto precaria e costantemente minacciata da tantissime dinamiche legate a discorsi tra loro molto diversi. Basti pensare a:

- La riproducibilità tecnica dei supporti che contengono l'opera, che sono perfettamente clonabili (si pensi ad un cd o un file mp3);
- la già citata natura di Internet, in cui un qualsiasi uso produce tecnicamente una copia;
- facilità di accesso alle informazioni condivise (file sharing, file hosting, streaming audio/video).

17 Con le CC è l'autore a decidere quali diritti patrimoniali cedersi e tenersi. Nel caso della licenza più restrittiva (la CC BY-NC-ND) l'autore tiene per sé (o per l'editore) tutti i diritti patrimoniali **esclusi** quelli base di condivisione. All'utente finale la SIAE non concede neanche i diritti di prestare, copiare o diffondere l'opera, mentre (giustamente nell'era di Internet) le CC li lasciano alla comunità, anche nel caso l'autore scelga la licenza più restrittiva.

Sempre più motori di ricerca – sia motori di ricerca veri e propri come Google, sia portali che includono motori di ricerca (come Vimeo o Flickr) – indicizzano contenuti aperti, facilitandoci la creazione di nuova cultura sulla base di quella che esiste già.

Possiamo guardare all'**Open Access**, ovvero il movimento globale che dai primi anni 2000 si impegna affinché i risultati delle ricerche scientifiche finanziate con il denaro pubblico siano apertamente accessibili dalla comunità: sono stati creati diversi **archivi istituzionali** contenenti letteratura scientifica *liberamente accessibile.* Questi archivi contribuiscono ad una diffusione molto più ampia e rapida degli studi scientifici e consentono agli autori di *mantenere* alcuni diritti essenziali sulle proprie ricerche, come il diritto di riutilizzare la propria ricerca o di distribuirla.

Questi diritti venivano solitamente ceduti all'editore, ma le leggi restrittive sulla paternità intellettuale nell'era di Internet non fanno bene alla scienza: spesso è successo che uno studioso non potesse più citare nei lavori successivi il lavoro fatto e pubblicato in precedenza, per mancanza di alcuni diritti fondamentali..

Oppure possiamo guardare agli **Open Data**, ovvero i dati aperti delle pubbliche amministrazioni. Gli Open Data ci consentono sia di ottenere trasparenza da parte della pubblica amministrazione, sia di accedere liberamente ai dati che queste raccolgono su tutto il territorio. E' un discorso molto importante, perché è solo con la trasparenza che possiamo partecipare attivamente alla vita delle istituzioni, in più la possibilità di riutilizzare queste dati ha un potenziale di innovazione enorme: immaginate di poter comparare una mole di dati considerevole all'interno di ogni vostra ricerca o progetto. Dati già raccolti e archiviati da qualcun altro, a cui possiamo accedere apertamente e che possiamo interpretare secondo le nostre esigenze.

Una licenza incentiva il contatto e le collaborazioni tra le persone. La macchinosità della burocrazia è meno soffocante quando c'è una comunicazione alla pari e, ponendoci in autonomia e opposizione al tradizionale sistema di gestione dei diritti d'autore, diamo il nostro contributo ad una *causa comune* di vitale importanza al giorno d'oggi: la **liberazione della creatività** da un sistema burocratico troppo macchinoso a favore dell'innovazione, della collaborazione, della trasparenza.

Mi pare ovvio, ma lo specifico: tutto ciò è possibile solamente se le nostre azioni e decisioni sono mosse dalla giusta consapevolezza. Ci sono pochi concetti chiave, ma se li conosciamo e li applichiamo sapientemente possiamo dare un grande contributo alla comunità e beneficiare di una diffusione proporzionata alle nostre esigenze e che rispetta i nostri valori.

Le cose non sono complicate, ma molto spesso le persone pensano che lo siano e si tirano indietro, oppure molte volte creano confusione. Ad esempio ci sono molti associati SIAE che, ignorando il contratto che hanno firmato, “applicano” delle licenze CC alle loro opere. Queste licenze ovviamente *non* sono valide e questo crea *un'errore.*

Cosa succede se un musicista di un'opera amministrata dalla SIAE mette in *free-download* il proprio album, accompagnandolo da una licenza CC? Cosa succede se un *videomaker* usa quelle musiche per un suo mediometraggio, *credendo* che l'opera sia rilasciata veramente con licenza CC? Cosa succede quando la persona che ci permette di usare la sua opera non sa cosa ci può veramente permettere?

Ottime domande.

07 – Esistono solamente le CC?

Ovviamente non esistono soltanto le CC come licenze Open Content[18]: prima delle CC ci sono state molte altre licenze che rappresentavano una gestione dei diritti *in stile Copyleft.*

Ne nomineremo un paio per capire il forte legame che l'Open Content ha con il Copyleft e, di conseguenza, capire meglio gli obiettivi pratici delle licenze CC.

Innanzi tutto c'è la **licenza per Documentazione Libera** sempre del progetto GNU (**GFDL** o **GNU FDL**), nata nel 2000. Questa fondamentale licenza è stata creata per la documentazione di software e materiale didattico. Essendo una licenza Copyleft stabilisce che ogni derivazione sia distribuita con la stessa licenza. Le copie possono essere vendute e, se riprodotte in quantità, devono essere in un formato che ne faciliti le modifiche.

E' la licenza che ha usato **Wikipedia** per il suo contenuto fino al 2009, prima del passaggio a licenza **CC-BY-SA**.

E' una licenza tutt'ora utilizzata perché si presta molto bene nella stesura collaborativa di documentazione per Software Libero o Open Source, ma al giorno d'oggi è raro trovarla applicata su opere di tipo diverso, proprio perché molte volte è più pratica una CC-BY-SA.

Un'altra licenza importante (anche storicamente) è la **Licenza Arte libera (LAL** *in francese* o **FAL** *in inglese***),** nata nel 2000 a Parigi dal meeting **Copyleft Attitude**: il primo incontro tra esperti di computer e informatica libera e artisti contemporanei e personaggi del mondo dell'arte.

E' la prima licenza libera, in spirito Copyleft, dedicata alle opere d'arte.

Dal testo ufficiale delle licenza:

> *E' nata dall'osservazione del mondo del Software Libero e di Internet, ma il suo ambito non si limita ai media digitali. Potete mettere un dipinto, un romanzo, una scultura, una musica […] un progetto tecnico, un video, una ricetta, un sito web, una performance e, in breve, tutte le creazioni che si possano dichiarare opere d'arte.*

E ancora:

> *La ragione essenziale della licenza Arte Libera è promuovere e tutelare l'esercizio dell'arte libero dalle regole imposte dall'economia di mercato.*

E lo fa secondo i principi Copyleft: proteggendo la libertà di usare, copiare, distribuire, trasformare e il **divieto di esclusiva**.

Esistono altre licenze minori, ma oramai sono cadute in disuso. Le CC sono state una svolta all'interno delle licenze libere, perché rappresentano una soluzione più pratica e flessibile, garantendo una buona *"leggibilità" universale:* prima delle CC le licenze permissive più diffuse erano per lo più un adattamento delle licenze GNU per opere non software.

C'è anche una licenza Open Content tutta italiana nata nel 2004 circa. Ed è la **licenza Copyzero X**, nata nel 2004 circa per opera del **Movimento Costozero**[19].

---

18 Tanto per parlare: potreste anche scrivere di vostro pugno una licenza d'uso, sebbene questo – viste le difficoltà e le competenze necessarie per farlo! – sia **fortemente** sconsigliabile.

19 Tutto il progetto *Copyzero* è promosso dal **Movimento Costozero** (http://www.costozero.org/), un'associazione senza scopo di lucro che si batte per la gratuità del diritto alla comunicazione.
Non confondetevi: **Copyzero** è, se ricordate, il metodo di certificazione della paternità intellettuale tramite firma digitale e marca temporale.
Copyzero X è il sistema di licenze d'uso permissive. C'è una sola ***X*** di differenza, ma sono due cose ben diverse!

La particolarità delle licenze Copyzero X è che sono pensate specificatamente per l'ordinamento giuridico italiano e questo consente agli autori di opere italiani di ottenere la massima flessibilità.

Le licenze CC e le Copyzero X si differenziano per il loro modo di selezionare i diritti d'autore:

- Le CC sono delle licenze ***a grappolo***, ovvero dividono in gruppi i diritti d'autore: in questa modalità abbiamo ristrette opzioni tra cui scegliere e dobbiamo valutare molto bene quale licenza fa al caso nostro prima di applicarla all'opera.
- Le licenze Copyzero X, invece, sono delle licenze ***a pioggia**:* ciò significa che il licenziante è libero di selezionare **uno ad uno** i diritti per cui vuole rinunciare all'esercizio esclusivo, contrassegnandoli con una X.

Con una licenza *a pioggia* possiamo soddisfare un numero di esigenze molto più alto e, quindi, scendere nel dettaglio. Ad esempio: se vogliamo concedere opere derivate del nostro libro, ma non vogliamo che venga tradotto in altre lingue non c'è nessuna licenza CC che faccia al caso nostro.

Proprio perché selezioniamo singolarmente le voci che ci interessano quella che ne esce fuori è una licenza *estremamente precisa,* che ci permette di avere il massimo controllo anche su argomenti molto delicati come le clausole commerciali o il concetto di opere derivate[20].

Nonostante la sua completezza e schematicità, la licenza Copyzero X è una licenza molto semplice da compilare (anche se generare una licenza Copyzero X richiede di solito più tempo rispetto ad una licenza CC): il movimento Costozero mette a disposizione un generatore di licenza sul suo sito che consente di compilare la nostra licenza Copyzero X *ad hoc.*

Quindi di scelta ce n'è, bisogna giusto capire qual è la licenza che è più vicina al nostro modo di vedere le cose; nella gran parte dei casi troveremo una licenza CC che fa al caso nostro, ma se abbiamo bisogno di qualcosa di più specifico o dettagliato non dobbiamo far altro informarci e scegliere la licenza che meglio ci rappresenta.

20 Altri vantaggi delle licenze *Copyzero X* sono la possibilità di licenziare i diritti connessi oppure la possibilità di specificare la non-iscrizione ad organismi di intermediazione come la SIAE.

08 – Conclusioni: Creatività Libera

Applicare una licenza Open Content alla propria creatività significa contribuire alla **conservazione della libertà** che passa attraverso le tecnologie digitali. Quella che oggi in atto è una vera e propria lotta alla pirateria informatica, quando andrebbero cercate delle soluzioni in una regolamentazione più efficiente.

Nel corso dei tempi tutti i **diritti di proprietà** sono stati adattati dalla legge per ristabilire un equilibrio tra gli interessi pubblici e quelli privati, ma attualmente stiamo andando nella direzione opposta: già oggi ci troviamo in uno scenario in cui i sistemi anti-copia[21] stanno limitando moltissime **libertà fondamentali** degli utenti. Combattendo la pirateria con questi strumenti si rende *difettosa* anche la legalità: oggi troviamo e-Book che possono essere comprati, che so, per 10€ e che possiamo leggere, ad esempio, massimo 50 volte. Rendendo di fatto un acquisto un *noleggio*.

In più possiamo leggere questi e-Book solamente con uno specifico software o hardware. E' limitato ogni tipo di altro utilizzo che non sia quello deciso da chi ha venduto l'e-book e ciò avviene anche se l'autore stesso del libro non è d'accordo. Come se non bastasse le spese per integrare sistemi anti-copia come questo sono piuttosto elevate e ciò influisce, ovviamente, anche sul costo finale dei prodotti (gravando sempre sugli utenti).

Se acquistavamo musica da iTunes prima del 2009 potevamo ascoltare quei file solamente con dei dispositivi Apple, ma non con altri lettori multimediali. Oggi iTunes sottopone i suoi utenti ad un altro tipo di controllo ed in sostanza inserisce il nome di chi ha acquistato la canzone nei *metadati* del file, così che possano sempre tener traccia dei loro prodotti, a discapito della sicurezza degli utenti (provate a passare quei file sul PC di un'altra persona...)

Oppure possiamo trovare lettori DVD che **non leggono** DVD *masterizzati:* ciò significa che anche se il DVD masterizzato non contiene materiale coperto da copyright il lettore non lo leggerà (anche se fosse un DVD con le foto di famiglia o un video per il compleanno di 18 anni di vostro figlio).

Questi sono solamente degli esempi di quello che sta portando una lotta alla pirateria priva di buon senso, ma ce ne sarebbero altri.

Questi sistemi anti-copia sono odiati dagli utenti, ma anche dagli stessi autori, che si trovano senza volerlo a rendere la vita più difficile ai fan che li sostengono[22].

Tutti sappiamo che questa lotta alla pirateria non sarà la soluzione, ma che sarà la madre di una nuova pirateria: per quanto possa essere sofisticato un sistema anti-copia ci sarà sempre il modo di aggirarlo. E una legge repressiva è difficile da far valere quando gli strumenti sono così potenti e comuni.

La tecnologia e le abitudini degli utenti si evolvono rapidamente e al giorno d'oggi il *file-sharing* è molto meno selvaggio e più oculato, perché il fascino della novità è passato. Sono sempre di più gli utenti che ascoltano musica o vedono film in *streaming* e non sembra che la legge stia cercando di regolamentare, anzi, sembra l'inizio di una nuova battaglia alla pirateria.

Il modello ***tutti i diritti riservati*** è diventato questo: un macigno enorme che pesa sulle spalle degli utenti (non solo, anche di autori ed editori), ma oggi possiamo avvalerci anche del modello ***alcuni diritti riservati*** dell'Open Content, che si pone come una soluzione più democratica e trasparente della gestione dei diritti d'autore.

---

21 Noti anche come **DRM** (**Digital Rights Management**)

22 E' da menzionare un'iniziativa anti-DRM importante, lanciata della *Free Software Foundation:* **Defective by Design** (la cui traduzione in italiano è: *Difettoso già dal progetto*) https://it.wikipedia.org/wiki/Defective_by_Design

Se siamo dei creativi *dobbiamo* tenerle in considerazione, sia per contribuire alla comunità, sia per far valere i nostri diritti come diciamo noi, senza intermediari. Stallman, ideando il Copyleft, è riuscito di preservare la libertà di modificare e diffondere il software, le licenze CC (e l'Open Content in generale) sono lo strumento che abbiamo oggi per preservare una cultura libera e accessibile. Una licenza CC aiuta un autore, ma aiuta anche il consumatore, che non è costretto a stare al gioco di un mercato che tende solamente a criminalizzarlo.

Non c'è un solo modo di agire e tutti dovremmo tenerlo a mente: quando vengono a mancare consapevolezza e responsabilità accettiamo deliberatamente un sistema che ha le sue precise regole. Conoscendo i campi d'azione e gli strumenti che abbiamo possiamo muoverci su vie alternative, più vicine ai nostri valori e alla nostra concezione di mercato.

Il diritto e la burocrazia esistono anche senza la nostra approvazione, ma con il giusto senso critico possiamo collaborare per sfruttare tutto il potenziale *ancora non manifestato* di una cultura libera, interconnessa e veloce.

Il sistema è complesso e pericoloso e non dobbiamo essere né pigri né impauriti, ma capaci e lungimiranti.

Voglio concludere facendo un tributo alla *licenza Arte Libera*, di cui riporto un estratto. Trovo questo passaggio particolarmente utile per riassumere le questioni di principio che dovrebbero spingerci a sostenere l'Open Content.

> *Con l'avvento dell'era digitale, con l’invenzione di Internet e del software libero, è comparso un nuovo modo di creare e di produrre. E’ anche il canale d’amplificazione di ciò che è stato sperimentato da numerosi artisti contemporanei. Il sapere e la creatività sono delle risorse che devono rimanere libere per essere davvero ciò che sono; e questo deve rimanere un obbiettivo fondamentale che non è legato direttamente ad un concreta applicazione. Creare è scoprire l’ignoto, è inventare il reale senza preoccuparsi del realismo. Così, l’obbiettivo dell’arte non dev'essere confuso con l’oggetto d’arte fatto e finito.*